SUPER PAPER MARIO - WARHAWK - SINGSTAR 90S - HEAVENLY SWORD

PELAA!

20

KAIKKI PELEISTÄ. KAIKENIKÄISILLE.

SINUSTAKO HOLLYWOODIN STUNTTISANKARI?

IIK! KEITOSSANI ON ROTTA!

SPYRO JA CRASH
UUSISSA SEIKKAILUISSA

JAPANILAISET ROOLIPELIT:
BLUE DRAGON JA ROGUE GALAXY

PÄÄKIRJOITUS

PELIKONEEN OSTAMISEN VAIKEUS

PELIKONSOLIN OSTAMISTA on aina voinut perustella sillä, että se on yksinkertaisempaa kuin tietokoneen hankinta. Pelikoneen valinta ei ole kuitenkaan koskaan ollut niin monimutkaista kuin nyt.

Sonyn PlayStation 3 on kallein laite, mutta ensi vuonna se osaa muuttua jopa digiboksiksi. Xbox 360:lle on valtavasti hyviä pelejä, mutta eri mallien kanssa menee sekaisin. Pitääkö ostaa Core, Premium vai Elite? Nintendon Wii on hyvä valinta koko perheelle, mutta onko siinä tarpeeksi tehoja uusien pelien tarpeisiin?

Jotkut pelintekijät ovat viime aikoina väläytelleet toiveita siitä, että seuraavan sukupolven konsoli olisikin yksi ainoa laite, jolle ilmestyisivät kaikki pelit. Se voisi olla helpompaa, mutta kilpailun puute saattaisi vetää pelien ja koneiden hinnat silloin turhan korkealle.

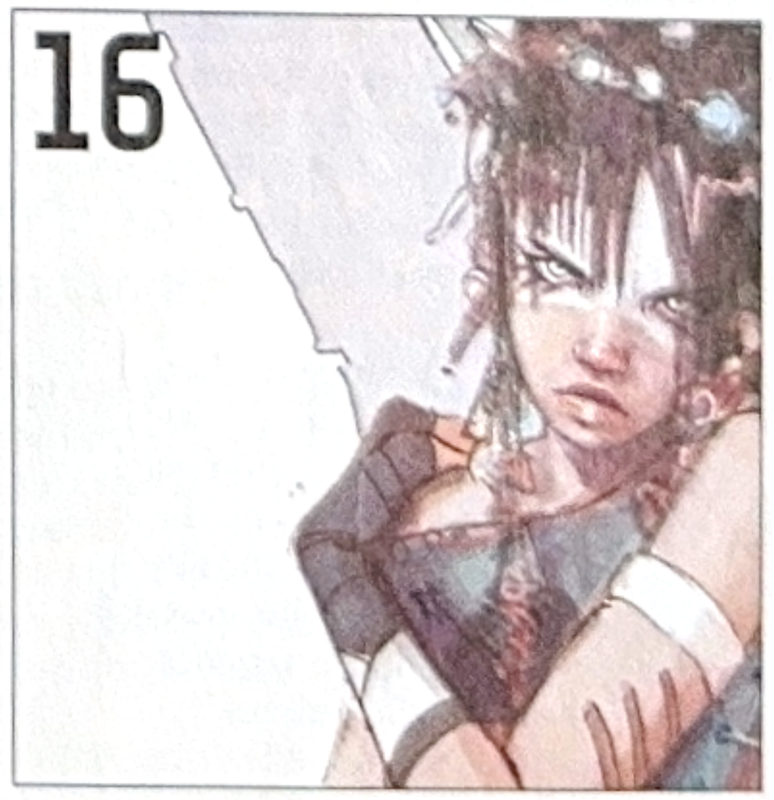
Nykytilanne merkitsee kuitenkin sitä, että juuri se odotetuin peli ei välttämättä ilmestykään kotona olevalle koneelle. Valmistajien raaka konsolisota johtaa siihen, että isoilla rahasummilla varmistetaan, että toinen kone ei saakaan huippupeliä. Se on todella ikävää niille, jotka eivät rakasta pelikoneita vaan pelkkiä pelejä.

Janne Pyykkönen

PS. Kuiva kesä on ohi ja pelisyksy alkaa. Tänä vuonna näyttää siltä, että huippupelejä todella riittää pitkälle jouluun asti.

SISÄLTÖ

04 Pelimaailma nyt
05 Myydyimmät pelit
08 Rottatouille
12 Crash ja Spyro
14 Arvostelut ja kolumni
15 Super Paper Mario, Stuntman: Ignition
16 Heavenly Sword, Warhawk
17 Rogue Galaxy, Blue Dragon
18 Guitar Hero Rocks the 80s, SingStar 90s
19 Two Worlds, Overlord
20 Trauma Center: Second Opinion, More Brain Training
22 Takasivun kolumni



PELIMAAILMA NYT

PLAYSTATION 3 TALLENTAVAKSI DIGIBOKSIKSI

PLAYSTATION 3 saa ensi vuonna lisälaitteen, joka muuttaa pelikonsolin tallentavaksi digiboksiksi. Antennimallista digi-tv:tä tukeva PlayTV sisältää kaksi viritintä, joten sillä voi katsoa ja tallentaa ohjelmaa samaan aikaan. Lisäksi siinä on ohjelmaopas, jonka avulla nauhoituksen voi ohjelmoida viikoksi eteenpäin.

Laite tukee lisäksi täyttä 1080p-teräväpiirtokuvaa ja kykenee tallentamaan sitä. Sonyn mukaan PlayTV osaa lisäksi tehdä yhteistyötä PSP-käsikonsolin kanssa: tallennettuja ohjelmia voi katsella PSP:n ruudulta missä tahansa paikassa, jossa PSP saa langattoman yhteyden verkkoon.

ROKKIPELI ENSI VUOTEEN

Vuoden odotetuimpiin peleihin kuuluva musiikkipeli *Rock Band* ilmestyy Suomessa vasta ensi vuonna, vaikka USA:ssa peli ehtii jo jouluksi. Korvauksena eurooppalaiset pelaajat saavat kuitenkin pelattavaa, josta amerikkalaiset jäävät paitsi, sillä eurooppalaisiin *Rock Band* -versioihin on luvattu lokalisoitua musiikkia.

PlayStation 2:lle, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle ilmestyvän pelin lupaavasta musiikkilistasta paljastettiin uusia kappaleita. Aiemmin paljastetun Metallican lisäksi mukana ovat esimerkiksi:

- Rolling Stones: *Gimme Shelter*
- Deep Purple: *Highway Star*
- The Clash: *Should I Stay or Should I Go*
- Faith No More: *Epic*
- Smashing Pumpkins: *Cherub Rock*
- Radiohead: *Creep*
- Beastie Boys: *Sabotage*
- Nine Inch Nails: *The Hand That Feeds*

UUSI MALLI LASKI XBOXIEN HINTOJA

Xbox 360 -konsolista tuli myyntiin uusi mustakuorinen Elite-malli, joka sisältää parhaaseen mahdolliseen kuvanlaatuun kykenevän HDMI-liitännän sekä suuren 120 gigatavun kovalevyn. Luksusmalliksi suunnitellun laitteen ohjehinta on 479 euroa.

Samalla valmistaja Microsoft laski vanhojen Xbox-mallien ohjehintaa. Kahdenkymmenen gigatavun kovalevyllä varustettu Premium-malli maksaa nyt 50 euroa vähemmän, eli sen ohjehinta on 379 euroa. Kovalevyttömän Core-konsolin uusi hinta on puolestaan 299 euroa eli 20 euroa vähemmän kuin aiemmin.

Xboxin hankintaa suunnittelevan kannattaa kiinnittää kuitenkin huomiota siihen, että esimerkiksi Core-mallia saa jo nykyisin Suomesta uutta ohjehintaa halvemmalla. Lisäksi Eliten HDMI-liitäntä lisätään tulevaisuudessa kaikkiin Xbox-malleihin, mutta minkäänlaista aikataulua niiden saapumisesta Eurooppaan ei ole vielä annettu.

HJK JALKAPALLOILEE MYÖS WIILLÄ

Jalkapallofanien suosikkisarjan *Pro Evolution Soccerin* seuraava osa ilmestyy yllättäen myös Nintendon Wii-konsolille. *Pro Evolution Soccer 2008* tukee tekijöidensä mukaan myös Wiin liikkeentunnistavaa erikoisohjausta, mutta vielä ei tiedetä, millä tavalla. Peli ilmestyy tämän vuoden puolella Xbox 360:lle, PS3:lle, PS2:lle, pc:lle, PSP:lle ja Nintendo DS:lle, mutta Wii-versiota joudutaan odottamaan ensi vuoden kevääseen.

Pro Evolution Soccer 2008:ssa on lisäksi mukana ensimmäistä kertaa suomalainen seurajoukkue. Peliin pääsi mukaan HJK, joka mainostaa siis kotimaista palloilua noin viidelle miljoonalle *Pro Evolution Soccer* -fanille ympäri maailmaa.

MYYDYIMMÄT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

PLAYSTATION

1 Guitar Hero Rocks the 80's (PS2)
Kitaransoiton suosiota ei pysäytä mikään, vaikka sarjan uusin osa ei olekaan sen paras. Jos lajityypin hauskuus ei ole avautunut, ota leveä haara-asento, soita Dion *Holy Diver* ja ala valmistautua marraskuussa ilmestyvään *Guitar Hero 3:een.*

2 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (PS3)
Hienosta Xbox-sotilasräiskinnästä nautitaan nyt myös pleikkarilla. Kommandojen täytyy taas pelastaa vapaa maailma, mutta ainakaan sitä ei tarvitse tehdä yksin. *Ghost Recon* on yhteispelin juhlaa.

3 Harry Potter ja Feeniksin kilta (PS2)
Viidennen *Potter*-leffan pohjalta tehty peli näyttää, että elokuvapelien ei tarvitse aina olla samanlaisia. Harrylle koulusyksyn aloittaminen tietää toimintaa, sillä Tylypahka on *Feeniksin killassa* näyttävä paikka, jossa riittää salaisuuksia.

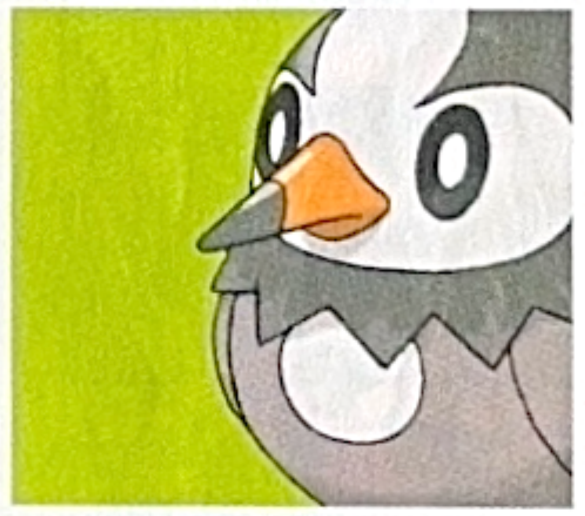
XBOX

1 Colin McRae DiRT (Xbox 360)
Suomalainen kuski tykkää, kun rapa roiskuu metsätiellä. Skotti Colin McRaen nimeä kantavassa pelissä on kuitenkin lajeja, joita voidaan kehittää vain Amerikassa: kukahan on keksinyt rekka-autojen autiomaarallin?

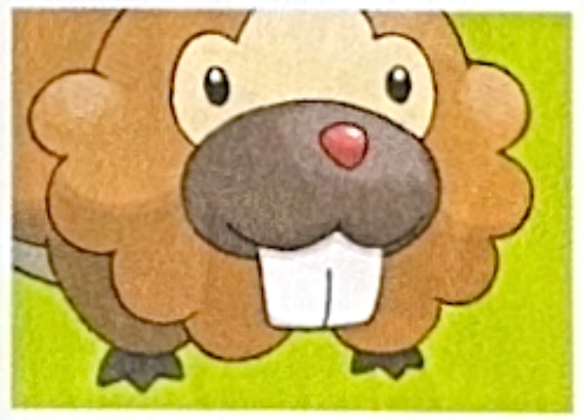
2 Forza Motorsport 2 (Xbox 360)
Forzassa tärkeää on vauhdin lisäksi se, miten hienolla autolla saapuu maaliin. Maalipintoja tuunaa innokas harrastajayhteisö, jossa on todellisia taiteilijoita. Vinkki: varhain aamulla pelin huutokaupasta saa parhaat löydöt.

3 Blue Dragon (Xbox 360)
Peli- ja animelegendojen kehittämä *Blue Dragon* on japanilaisen mahtiroolipelaamisen tiivistymä, jossa kaikki on suurta. Pelissä on kolme pelilevyä, 50 tuntia pelattavaa sekä isosilmäisiä teinisankareita.

NINTENDO



1 Pokémon Diamond (DS)
Kaikki kerätään, taas! *Pokémonien* vuosia jatkunut suosio kertoo, että kyse ei ole hetken huumasta vaan oikeasti hauskasta pelaamisesta. Suomi on *Pokémon*-maa, sillä taskuhirviöiden korttipeliversion maailmanmestaruus meni **Tom Roosille** Hyvinkäältä.



2 Pokémon Pearl (DS)
Maallikolle tiedoksi: kahta uutta *Pokémon*-peliä ei tarvitse ostaa, sillä *Pearl* on sama peli kuin *Diamond*. Molemmissa vain on kourallinen taskuhirviöitä, joita ei toisesta löydy. Netin fanisivustot auttavat tosikouluttajaa oikean version valitsemisessa.

3 Trauma Center (Wii)
Nyt on kiire, tohtori! *Trauma Center* tuo Wiille *Teho-osaston* jännityksen, kun ihmekirurgi Derek Stiles parantaa vaikeita tapauksia. Japanilaiseen tapaan mukana on tietenkin yliluonnollista. Tohtori leikkelee tarvittaessa kuin *Matrixin* supernopea Neo.

PC

1 Civilization IV: Beyond the Sword
Civilizationissa viedään ihmiskuntaa historiasta loistavaan tulevaisuuteen, ja homma vain monipuolistuu uudessa laajennuksessa. Mukana on myös erikoispelaamista, jossa kansojen historia viedään avaruuteen tai fantasiamaailmaan. Vielä yksi vuoro…

2 The Sims 2: H&M Muodin kamasetti
Sims-tekoihmisten vaatteita saa netistä kaapit täyteen, mutta trendikäs simi ei pärjää ilman uusinta muotia. Henkkamaukan virallinen *Kamasetti* lisää peliin kauppaketjun tuoreet mallistot.

3 Colin McRae DiRT
Colinin raparalli maittaa myös tietokonepelaajille. Kaahaus vaatii hevosvoimia autojen lisäksi myös tietokoneen kotelon sisälle, sillä pelin näyttävä grafiikka ei päästä pc:tä helpolla. Jos tehoa riittää, tätä kelpaa esitellä kavereille.

Lista on koostettu PlayerOne-pelikaupoista saatujen tietojen perusteella.

KULTAMITALI LAATUA!

PC/PC DVD
Medallion-sarja

- Deus Ex Invisible War
- Settlers IV
- IL-2 Forgotten Battles
- Richard Burns Rally
- LEGO Star Wars
- Praetorians
- Flatout

9,90 kpl

YLI 40 ERILAISTA HUIPPUPELIÄ!

PC
Tomb Raider Collection 1-6

Kuusi Lara Croftia samassa paketissa – unelmakokoelma siis. Pakko-ostos pelimiehille. Hyvä myös lahjaksi!

19,95

Xbox 360
Two Worlds

Vahva voima kutoo pelon ja tuhon salajuonta. Lopulta vain yksi maailma kahdesta voi säilyä. Tehtäväsi on pelastaa maailma... tai tuhota se!

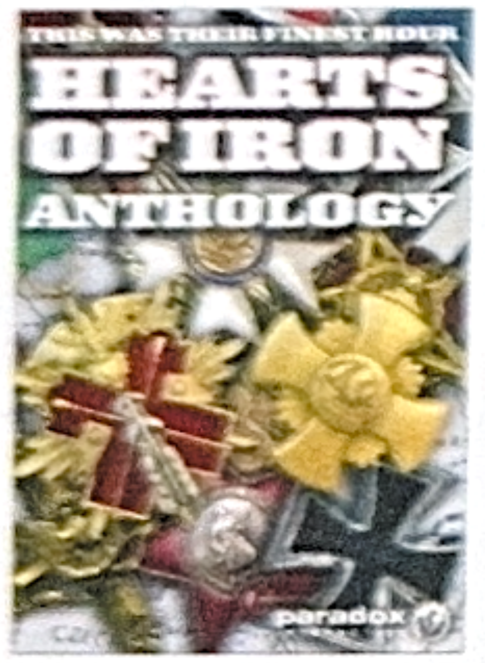
52,90

PC DVD 45,90

PC DVD
Loki

Kunnon rehtiä roolimäiskintää – mukana pohjoismaista sankarimeininkiäkin. Pelissä voit valita sankarisi neljästä vaihtoehdosta: massiivinen norskitaistelija, kreikkalainen soturi, voimakas egyptiläinen velho tai atsteekkien shamaani. Valitsitpa minkä sankarin tahansa, sinusta täytyy tulla jumalten apulainen.

37,90



PC
Hearts of Iron Anthology

Tehtävänäsi on komentaa joukkoja yli 175 maan alueella. Sisältää seuraavat pelit: Hearts of Iron, Hearts of Iron II, Hearts of Iron II: Doomsday, Booster Pack: Armageddon.

32,90

PS2
GriMgriMoire

Peli tarjoaa fantasiaa kaikenikäisille. Viidentenä koulupäivänä kaikki katoavat mystisesti. Kun Lellet herää seuraavana päivänä, hän huomaa palanneensa takaisin koulun ensimmäiseen päivään. Kivasti kuvitettu kaunis rooliseikkailu.

42,90

PS2
Warriors Orochi

Sotureiden on taisteltava paholaista ja sen kätyreitä vastaan. Kaikkiaan pelissä on 77 legendaarista hahmoa. Pelaa tiimitaisteluita jopa kolmen pelaajan kanssa.

Xbox 360 46,90

42,90

PS2
American Chopper 2

TV:stä tuttu. Uusia pyörätyyppejä ja kasapäin uusia kilkkeitä on tarjolla komeiden vehkeiden luomiseksi ja virittämiseksi – ja hommahan pitää hoitaa ajallaan!

29,90

PC DVD
Settlers VI: Rise of an Empire

Upea Settlers palaa mitä parhaimpana yhdistelmänä sim-peliä, strategiaa ja simulaatiota! Tehtävänäsi on rakentaa eloisia, touhukkaita kaupunkeja keskiaikaisessa maailmassa. Jokainen yksityiskohta on animoitu realistiseksi. Voit vaikuttaa hahmosi jokapäiväisiin rutiineihin ja toimintatapoihin koko pelin ajan. Voit laajentaa aluettasi nousemalla valtaistuimelle kuninkaana tai kuningattarena.

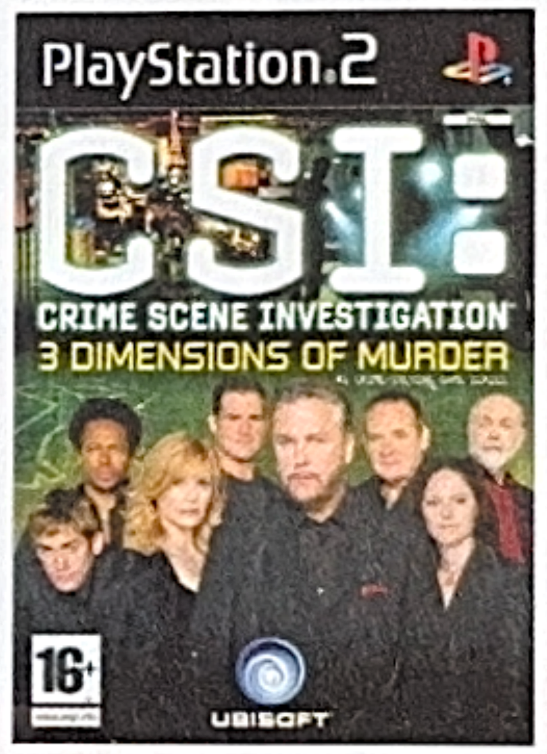
46,90

Xbox 360
CSI: Hard Evidence

Tervetuloa Las Vegasin kuumille kaduille! Toimit rikospaikkatutkija Gil Grissomin ryhmässä. Rikosten selvittelytyössä käytössäsi on uudenlainen tekniikka laboratoriolaitteista lähtien. CSI: Hard Evidence tarjoaa juuri televisiosarjasta tuttua juttua, mutta lisänä on uusia ominaisuuksia, kuten laboratorion minipelit ja uusia tutkimusalueita. Luvassa runsaasti pelattavaa!

64,90

PC DVD 29,90



PS2
CSI: 3 Dimensions of Murder

Työskentele Gil Grissomin rikostutkijaryhmässä. Hyödynnä tutkimuksissa tuoreinta teknologiaa. 3D-grafiikan avulla rikospaikat näyttävät aidoilta. Tästä ei enää rikostutkinta parane. Pelissä mukana televisiosarjan näyttelijöiden aidot äänet ja ulkonäkö.

34,90

PS2
Valkyrie Profile 2: Silmeria

Taattua Squaren roolipelitavaraa ja huikea arvostelumenestys. Vuosisatoja ennen Lennethin tarua oli toinen saaga, jonka jumalat kätkivät unholaan. Valkyyri nimeltään Silmeria palveli Odinia uskollisesti, mutta jouduttuaan ongelmiin Odin muutti tämän ihmiseksi. Hänestä tuli Alicia, Dipanin prinsessa.

49,90

HUIPPUPELEJÄ TASKURAHALLA!

14,90 kpl

PC/PC DVD
Exclusive -uutuudet

Ilmestyy 14.9.2007

- Settlers II: 10th Anniversary
- IL-2 Sturmovik 1946
- Heroes of Might & Magic V
- Dark Messiah of Might & Magic

S-ETUKORTTI

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

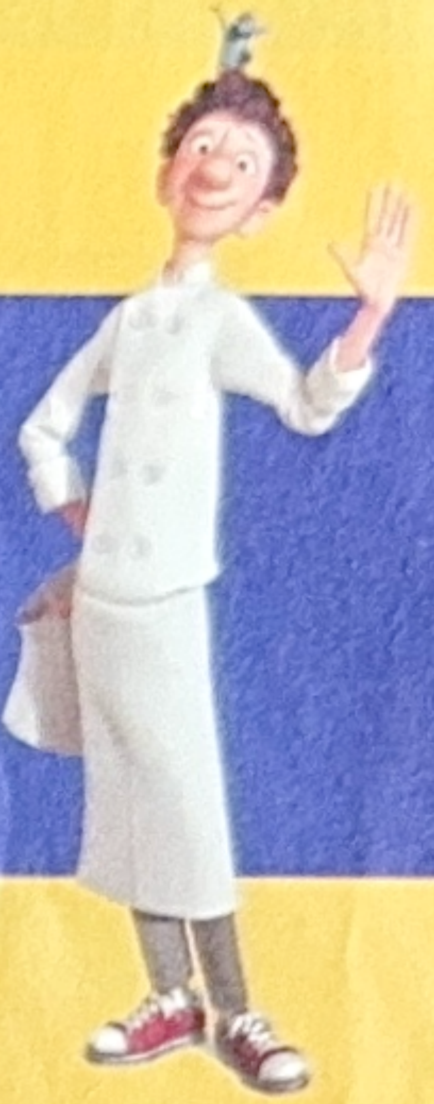
ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA

Rotta keittiössä

Rottatouille-elokuvassa ja -pelissä nautitaan hyvästä ruoasta.

TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN



Rotta-mikä?

Mitä ihmettä *Rottatouille*-nimi oikein tarkoittaa? Se on pöhkö suomennos elokuvan alkuperäisestä *Ratatouille*-nimestä, joka on englannin kielen rat- eli rotta-sanan ja ratatouille-ruokalajin perusteella tehty sanaleikki. Elokuvan juonelle tärkeä ratatouille taas on ranskalainen mehevä kasvisruoka, jossa sekoitetaan muhennokseksi esimerkiksi sipulia, tomaattia, kesäkurpitsaa, oliiviöljyä sekä basilikaa.

Toy Story-, *Ihmeperhe*- ja *Autot*-animaatioista tuttu Pixar-studio iskee tänä syksynä jälleen. Yhtiön uusin elokuva ei kerro leluista, supersankareista tai räjähdyksistä eikä tarina sijoitu totuttuun tapaan Amerikkaan. *Rottatouille* ja siihen perustuva peli kertovat hyvän ruoan ja rakastavan perheen ihanuuksista Pariisissa, ja tarinan pääosassa on unelmoiva rotta.

Uskomattomalla hajuaistilla varustettu Remy-rotta on tv-kokki Gusteaun suurin fani, joka haluaisi itsekin juhlituksi keittiömestariksi. Jyrsijä tutustuu ravintolan siivoojana työskentelevään Linguini-nuorukaiseen, jolla taas ei ole lainkaan kokkaustaitoja. Parivaljakko päättää tehdä yhteistyötä: Remyn kokkitaidoilla Linguini voi tehdä vaikutuksen ihastukseensa Coletteen, ja vastapalveluksi Remy salakuljetetaan keittiöön tekemään sitä, mitä hän parhaiten osaa. Rotat kun eivät ole kovin suosittuja ilmestyksiä ravintoloissa.

Rottatouillea voisi pitää vain yhtenä uutena eläinaiheisena tietokoneanimaationa, joita nykyään riittää jo liikaakin. Laatua lupaa Pixarin nimen lisäksi kuitenkin elokuvan ohjaaja **Brad Bird**. Hänen ansioluettelossaan komeilee jo vakuuttava *Ihmeperhe* sekä perinteisen animaation ehdoton klassikko *Rautajätti*. Myös *Rottatouille* ehti jo kerätä kriitikoiden hehkutusta ja ylistystä USA:ssa.

Pelaa! tapasi *Rottatouille*-videopelin tuottajan **Brian Wiklemin**, joka kertoi, että Bird oli miehistöineen mukana myös pelin teossa.

– Brad antoi meille jatkuvasti ohjeita käsikirjoituksen tekoon. Pelissä on mukana koko elokuvan näyttelijäkaarti, ja kun äänitimme pelin repliikkejä, hän soitti meille, kuunteli näyttelijöiden suorituksia ja korjasi niitä saman tien. Pixarin animaattorit antoivat meille viikoittain uutta materiaalia.

Satahenkisen tiimin tekemä peli ilmestyy lähes jokaiselle pelikoneelle. Wiklem tietää, että *Rottatouillen* kaltaisen elokuvapelin on kuitenkin vaikea erottua massasta.

– Viime aikoina on ilmestynyt älytön määrä animaatioita ja niistä tehtyjä pelejä. Voimme vain toivoa, että pelaajat muistavat, että Pixarin elokuvat ja niistä tehdyt pelit ovat aina olleet laadukkaita. Lisäksi teimme pelin, joka ei ole vain kopio elokuvan juonesta, vaan joka kertoo myös siitä mitä elokuvassa ei nähdä. Lisäksi testiryhmässämme oli runsaasti lapsia ja nuoria, ja katsoimme tarkkaan mistä he pitivät ja mistä eivät.

Tuottajan mukaan pääasiassa noin 13-vuotiaille tähdättyyn peliin yritettiin saada mukaan samaa kokkauksen riemua, jota nähdään elokuvassa.

– Suuri haaste oli saada Rottatouillen kokkausminipeleistä niin hauskoja, että pelaajat saattaisivat innostua aidosta ruoanlaitosta, Wiklem sanoo.

Entä mistä pelin osiosta tuottaja on erityisen ylpeä? Wiklemin ei tarvitse miettiä vastausta pitkään.

– Takaa-ajot, joissa esimerkiksi vihainen Skinner-kokki jahtaa Remyä ympäri keittiötä, todella vangitsevat animaation tunnelman. Ympäriinsä lentelevät tavarat luovat lisäksi kenttään uusia esteitä, jotka tekevät pelikokemuksesta ainutlaatuisen.

Pelaa! pääsi myös testaamaan *Rottatouillea* sekä uuden että vanhan polven konsoleilla. Pelintekijöiden mukaan eri versioista haluttiin tarpeeksi erilaisia, ja sen huomaa jo ensimmäisissä kentissä. Grafiikka on tietenkin paljon terävämpää Xbox 360:llä kuin PlayStation 2:lla, mutta lisäksi kentät ja niiden tehtävät eivät ole suinkaan kopioita toisistaan. Erityisesti uuden sukupolven konsoleilla Remy näyttää lisäksi todella ilmeikkäältä, ja toimintaa maustavat ympäriinsä pyörivät ja sinkoilevat esineet.

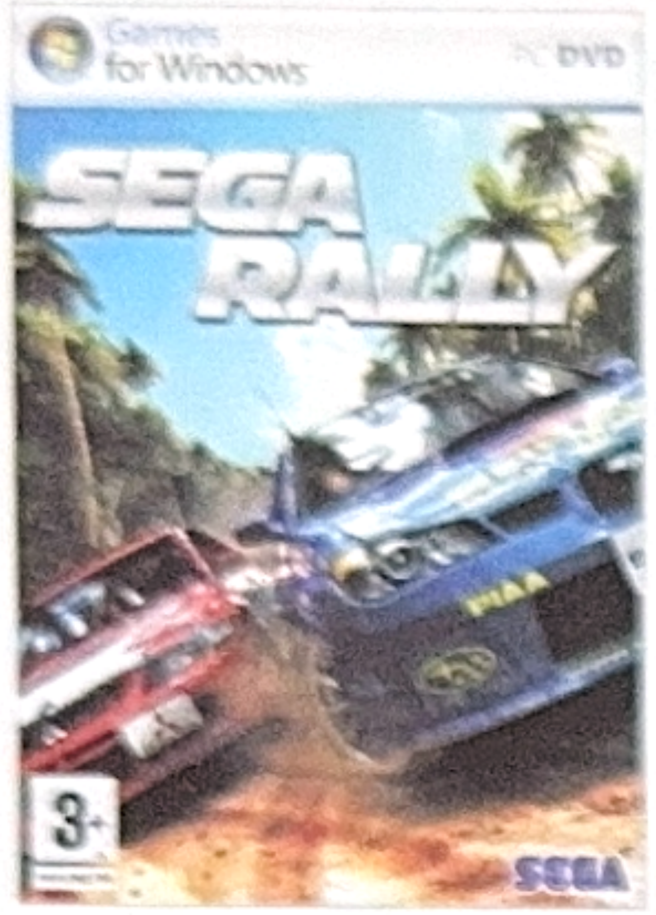
Tärkeä elementti kaikissa versioissa on Remyn huima hajuaisti. Vaikka Pariisin kujia ja viemäreitä voi tutkia melko vapaasti, nuuskiminen taikoo ruudulle oikean reitin kentän seuraavaan kohteeseen. Ratkaisu pitää pelin jatkuvasti liikkeessä, eikä jumiutumisen vaaraa ole.

Remy harrastaa juoksentelun lisäksi kiipeilyä, hyppimistä, tasapainottelua ja tappelua erilaisia ötököitä vastaan. Toiminta ei ole erityisen omaperäistä, mutta se on kyllä selkeästi sujuvaa ja miellyttävää. Lisäksi vastaan tulee vastustajia, joita täytyy vain yrittää vältellä. Esimerkiksi vahtikoirat eivät ole mielissään, kun rotta hiiviskelee ympäriinsä niiden reviirillä.

Mukana on myös kenttä, jossa Remy pujottelee piskuisella lautalla pitkin jokea. Se ei yltänyt hyppelyosuuksien hauskuuteen, mutta onneksi veneilyä tasapainottaa mäenlasku. Remy laskee ympäri viemäriputkia osuuksissa, joissa on mukavaa vauhdin hurmaa. Pelintekijöiden hehkutus pätee todella takaa-ajoihin, joissa paetaan Remyyn verrattuna jättimäistä kokkia. Juoksentelussa on vanhanaikaisten piirrettyjen sekavaa hauskuutta.

Testin perusteella peli lupaileekin rentoa hupia, joka viihdyttää varmasti kohderyhmäänsä.

Rottatouille saapuu elokuviin 19. ja pelikauppoihin 28. syyskuuta. Peli ilmestyy pc- ja Mac-tietokoneiden lisäksi DS-, GBA-, GameCube-, PS2-, PS3-, PSP-, Wii- ja Xbox 360 -konsoleille. €



PC DVD
Sega Rally
46,90
PS3/Xbox 360/PSP
69,90/66,90/42,90

PS2
Rottatouille
54,90
Xbox 360/Wii/PS3/PSP/PC/DS
59,90/64,90/69,90/54,90/32,90/54,90

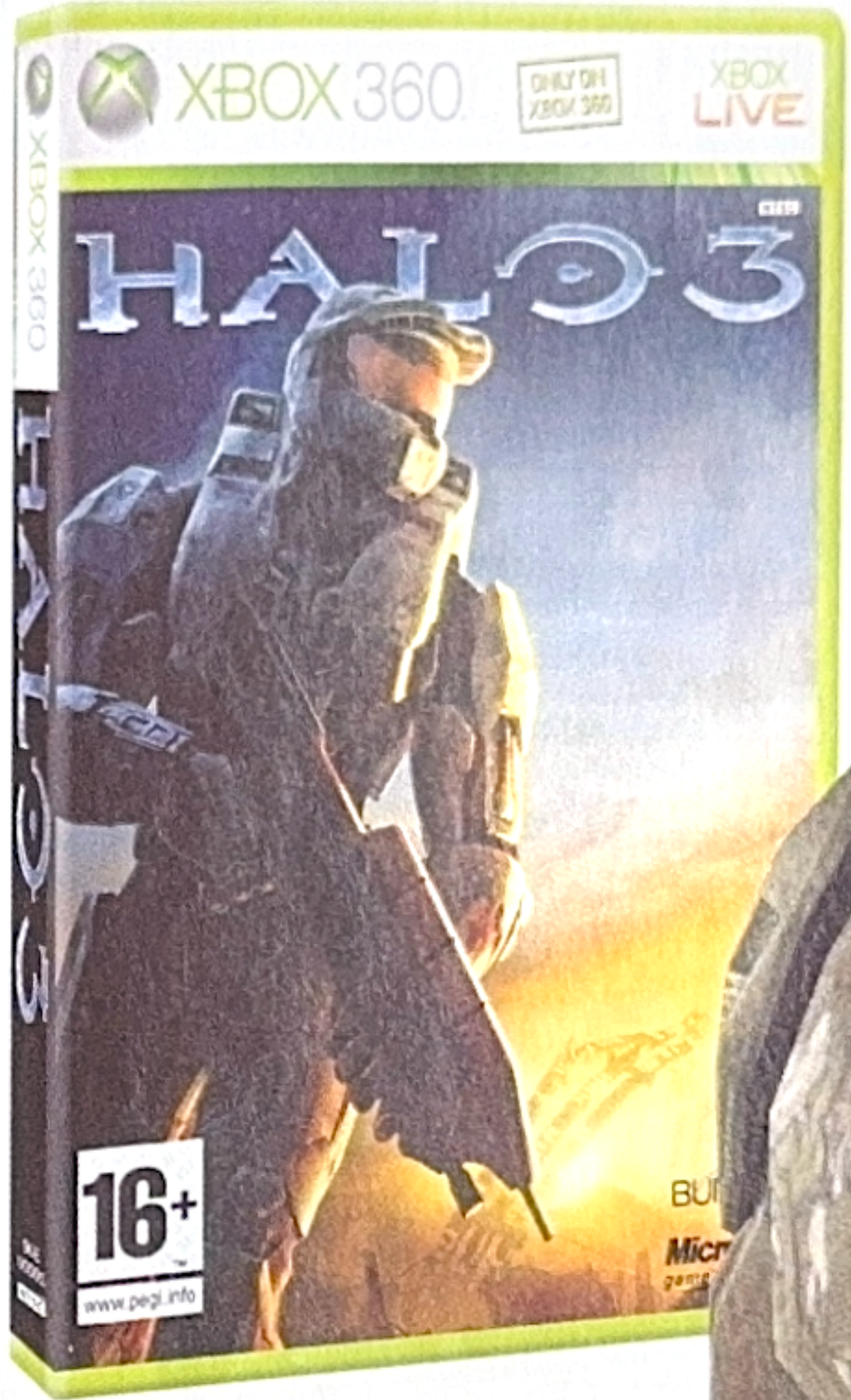
PC
Hevonen ja poni
26,90

PS2
Stuntman Ignition
57,90
PS3/Xbox 360
69,90/66,90

PS2/PSP/DS
Shrek kolmas
42,90
PC/Xbox 360/Wii
34,90/64,90/59,90

Xbox 360
Moto GP
66,90
PC
42,90

HALO 3 ON TULOSSA! OLETKO VALMIS?



Xbox 360
Halo 3
Astu Master Chiefin saappaisiin ja pelasta ihmiskunta vuoden odotetuimmassa toimintapläjäyksessä! Vain Xbox 360 -konsolille! Finish the fight!
64,90

S-ETUKORTTI
PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

TEKSTI THOMAS PUHA

Suositut Spyro- ja Crash-pelisarjat saavat jatkoa lokakuussa. Pelaa! testasi, pysyykö suosikkisarjojen laatu korkealla.

The Legend of Spyro: The Eternal Night

PELIKONEET: PS2, Wii, DS, GBA

Viimevuotinen *Spyro the Dragon* oli askel parempaan suuntaan muutaman kehnon *Spyro*-pelin jälkeen. Monet menettivät toivonsa näiden puolivillaisten pelien takia, mutta uusi *Spyro* tuntuu jo mainiolta.

The Legend of Spyro: The Eternal Night jatkaa siitä, mihin edellinen peli jäi. Luvassa on suuria mysteerejä ja jopa uusi, pimeä ja ilkeämpi Spyro-lohikäärme, johon pääsee käsiksi pelattuaan pelin läpi. Pimeä-Spyrolla on omat hyökkäyksensä ja liikkeensä, joten peli tarjoaa paljon syitä pelata se läpi toisenkin kerran. Mutta kestämmekö ilkeää Spyroa?

Tutulla pinkillä Spyrollamme on myös useita uusia hyökkäyksiä. Pikkulohikäärme osaa hidastaa aikaa, mikä helpottaa vihollisten nitistämistä. Spyro osaa myös sylkeä neljää erilaista tulta ja taistella lyhyitä hetkiä ilmassakin.

Peli näyttää kauniilta sekä PlayStation 2:lla että Wiillä. Jälkimmäinen ei tosin visuaalisesti eroa PS2-versiosta kuin hieman. Wii-pelissä hyökkäykset toteutetaan ravistamalla Wiimote-kapulaa sivuttain ja Spyroa ohjataan Nunchuk-kapulan ohjaustikulla. ☾

Crash of the Titans

PELIKONEET: Xbox 360, PS2, Wii

Crash of the Titans on osaavan australialaisporukan Krome Studiosin työtä. Sama ryhmä teki hyvin vastaanotetut *Ty The Tasmanian Tiger* -tasoloikkapelit. *Crash of The Titansissa* Crash saa ikään kuin uuden alun parin surkean *Crash*-pelin jälkeen. Karvaturria on päätetty uudistaa. Crash on saanut käteensä Räikkös-tyyliset hennatatuoinnit ja hiuskuontalokin on muuttunut nykyaikaisempaan suuntaan.

Uusi *Crash* näyttää hienolta, mutta siistein ominaisuus on ehdottomasti yhtäaikainen kaksinpeli. Nyt voi siis pelata koko pelin läpi kaverin ohjatessa toista pelihahmoa. Ryhmätyön kautta voi suorittaa uudenlaisia hyökkäyksiä, ja ainahan pelaaminen on hauskempaa kaverin kanssa kuin yksin.

Pelin toinen uusi juttu on eräänlainen kaappausominaisuus: Crash voi "pölliä" vihollisia hallintaansa ja käyttää heitä avukseen. Pelissä on viisitoista isompaa vihollista ja Crash voi hallita heistä jokaista. Nappia painamalla Crash hyppää vastustajan selkään ja pistää Neo Cortexin tiputtaman naamarin otuksen kasvoille, jolloin hän saa vihollisen hallintaansa. Sitten Crash voi käyttää muita vihollisia vastaan hyökkäyksiä, joiden uhrina hän itse äsken oli.

Crash ei esimerkiksi itse pysty tuhoamaan valtavia hämähäkinseittejä, jotka estävät etenemisen, mutta isolla hirviöllä ei ole hankaluuksia rikkoa seittiä.

Crash of the Titans ilmestyy myös Xbox 360:lle, jolla peli näyttikin upealta. Tosin PS2- ja Wii-versiot olivat nekin äärimmäisen hienoja. *Crash of the Titans* ilmestyy lokakuussa. ☾

ARVOSTELUT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

15 Super Paper Mario, Stuntman: Ignition

16 Heavenly Sword, Warhawk

17 Rogue Galaxy, Blue Dragon

18 Guitar Hero Rocks the 80s, SingStar 90s

19 Two Worlds, Overlord

20 Trauma Center: Second Opinion, More Brain Training From Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain? s. 16

VALINNANVARAA?

TÄHÄN ASTI TAPAHTUNUTTA. Uuden sukupolven konsolien tukkanuottasilla lähes vuoden mittaisen varaslähdön saanut Microsoftin Xbox 360 kompuroi johtosijoillaan aina siinä määrin, että ohjelmistojättiläinen pidentää kaikkien konsoliensa takuuaikaa. Ja vain vähän aikaa sitten saimme lukea, miten ilmeisesti ylikuumenemista ja näin laitteiden hajoamista aiheuttava tiukka prosessoriarkkitehtuuri korvataan pienemmällä, väljemmällä ja halvemmalla.

Usein kuulee sanottavan, että tietotekniikan kehitystä vetää eteenpäin nimenomaan pelaaminen. Entä mitä tapahtuu, kun tuo tekniikka asettuukin pelaamisen tielle? Joidenkin elektroniikkahuoltojen ja jälleenmyyjien mukaan jopa kolmannes vain pari vuotta vanhasta Xbox-sukupolvesta on käynyt läpi huollon tai kokonaisen takuuvaihdon. Punainen kuolemankehä on tehnyt konsolilla pelaamisesta jännittävää myös toisella tapaa, kun laitteen käynnistäminen muistuttaa jokapäiväistä venäläistä rulettia. Tämän seurauksia tulemme varmasti näkemään vuosia tästä hetkestä eteenpäin, ja ensimmäiset merkit ovat jo kauppojen hyllyillä.

Kun Xbox 360 julkistettiin ensimmäisen kerran MTV-musiikkikanavalla 12. toukokuutta vuonna 2005, konsoli oli yhtäkkiä kaikkialla. Kokonaisia ilmaisjakelussa olevia kaupunkilehden numeroita ostettiin markkinoimaan konsolipelaamisen uutta sukupolvea. Miksi sitten tyylikkään musta, 120 gigatavun kovalevyllä ja valmiilla teräväpiirtoliitännällä varustettu Elite-malli tuotiin kaikessa hiljaisuudessa Yhdysvaltojen markkinoille? Sitä mukaa kun jälleenmyyjien varastot tyhjenivät yleisimmästä Premium-paketista, niitä alettiin täyttää uudella, parannellulla ja hieman kalliimmalla mallilla. Miksi meitä kuluttajia houkutellaan uuden mallin paremmilla tallennusmahdollisuuksilla eikä esimerkiksi sillä, että uuden mallin sisuskaluja parantelemalla Microsoft on pidentänyt merkittävästi laitteensa ikää?

Epäonnistuminen on toki aina noloa, mutta siitä tässä ei missään mielessä ole kysymys. Jälkiviisaasti tietysti voi kysyä, oliko kokonaisen vuoden mittainen etulyöntiasema todellakin niin tärkeä konsolille, joka edelleenkin erottuu joukosta esimerkiksi parhaalla pelivalikoimallaan. Konsoliensa ongelmia Microsoft ei tosin ole halunnut julkisuudessa kommentoida, mutta syvästä hiljaisuudestaan huolimatta se on osoittanut välittävänsä asiakkaistaan ja tuotteidensa toimivuudesta – olipa sillä asiassa valinnanvaraa tai ei.

JUHA WAKONEN

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa *www.peliplaneetta.net*.

PELIPLANEETTA.NET

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS

★★★★☆ LOISTAVA

★★★☆☆ HYVÄ

★★☆☆☆ HEIKKO

★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!
Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikärajarvio on tehty.

18+ IKÄRAJA · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA

SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN

Wiin eka oma Mario

Jokainen Nintendo-kone tarvitsee oman *Super Mario* -hyppelynsä. Wiillä sitä on saatu odottaa, sillä ulkoavaruuteen sijoittuva *Super Mario Galaxy* ei ehtinyt edes alkusyksyksi. Odotusta lieventää erinomaisesti mainio *Super Paper Mario*, joka ei ole aivan tavallinen hyppelypeli.

Peli on kolmas osa *Paper Mario* -pelisarjasta, jonka kikka on se, että pelimaailma ja sen hahmot ovat kaksiulotteisia ja paperinohuita. *Super Paper Mariossa* tämä ajatus viedään aiempaa pidemmälle, sillä Mario voi kääntyä sivulle 90 asteen kulmassa. Silloin perinteinen sivuille rullaava pelimaisema muuttuu kolmiulotteiseksi.

Sivulle kääntyminen on hauska kikka, ja se tekee helpohkosta hyppelystä monipuolista. Putkimiehen muusiksi jauhavat myllyt tai liekinheittimet ovat sivulle kääntyessä lähes näkymättömiä littanoita, joiden ohi on helppo juosta.

Super Paper Mario ei luota kuitenkaan vain tällaiseen kikkailuun. Pelissä pääsee ohjaamaan Marion lisäksi prinsessa Peachia ja velipoika Luigia, ja mukaan liittyy jopa perinteinen arkkivihollinen Bowser. Vastaan asettuu omituinen kreivi apureineen.

Vaikka *Mario*-pelejä ei perinteisesti tunneta juonikuvioistaan, tämä hahmokaarti yhdistettynä hilpeään käsikirjoitukseen tekee seikkailusta muistettavan. *Super Paper Mario* ei ota mitään vakavasti, ei edes sankariaan: enpä olisi uskonut, että Marion viiksistä voisi vääntää näin monta hyvää vitsiä.

Leppoisa *Super Paper Mario* yltää Wiin peliparhaimmistoon, ja sillä pitäisi jaksaa aina *Galaxyn* ilmestymiseen asti.

SUPER PAPER MARIO

Tämä Mario hauskuttaa...

...mutta ei haasta.

3+

PELIKONE: Wii

★★★★☆

TEKSTI MIIKA HUTTUNEN

Vaarojen miehet radalla

Stuntman: Ignition vie pelaajan suoraan Hollywoodiin asettamalla tämän huimapäisen stunt-kuljettajan saappaisiin. Tässä pelissä ei ajeta kilpaa, vaan pyritään suorittamaan erilaisia stunt-temppuja elokuvien kohtauksissa. Pelaaja pääsee temppuilemaan urheiluautoilla, maastureilla, rekoilla ja moottoripyörillä muun muassa katastrofi-, sota- ja agenttielokuvissa.

Jokainen elokuva on jaettu kuuteen kohtaukseen, joista pelaajan pitää suoriutua mahdollisimman hyvin tehden oikea-aikaisesti ohjaajan vaatimia, ajoradalle selkeästi merkittyjä temppuja. Pelaajan pitää suorittaa muun muassa hyppyjä, liukuja, läheltä piti -tilanteita, u-käännöksiä ja uhkarohkeita ohituksia ja törmäyksiä.

Homma ei onneksi mene kerrasta poikki, vaan pelaajalla on viisi mahdollisuutta mokailla joka kohtauksessa, vaikka silloin ei täysiä pisteitä saakaan. Pelin tarkoitus onkin oman suorituksen jatkuva hiominen, mutta onneksi temppuilu ja ajaminen on sen verran hauskaa puuhaa, että sitä jaksaa yrittää yhä uudestaan. Hyvin ajetun kohtauksen katsominen elokuvamaisena uusintana on myös palkkio itsessään, kiitos pelin komean ulkoasun.

Ajaminen ja temppuilu ei onneksi jää vain elokuviin, sillä pelaaja voi kokeilla taitojaan myös erilaisten mainosten kuvauksissa ja stunt-näytöksissä. Lisäksi pelaaja voi suunnitella ja rakennella kokonaan omia stunt-ratojaan. Onpa mukana vielä moninpeli, joka onnistuu myös samalla pelikoneella jaetulla ruudulla. Moninpelissä kilpaillaan siitä, kuka tekee radan parhaat stuntit.

Stuntman: Ignition on oiva ja vähän erilainen autopeli, joka sopii mainiosti myös autopeleistä yleensä vähemmän pitäville.

PELIPLANEETTA.NET

STUNTMAN: IGNITION

Hollywoodin stunt-tehtävät kutsuvat ajamaan...

...mutta suorituksiaan joutuu hiomaan paljon.

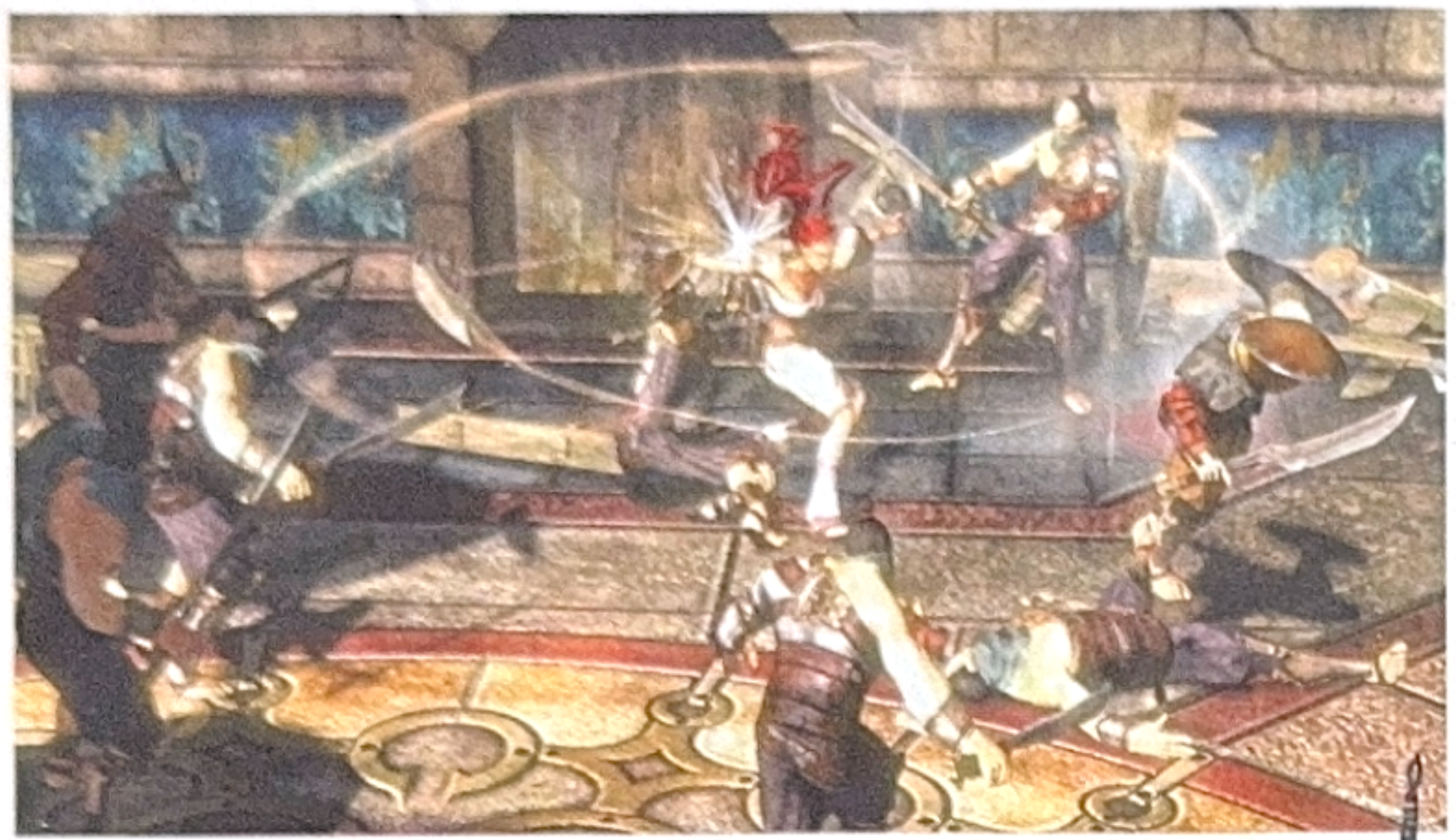
16+

PELIKONEET: PS3, PS2, XBOX 360

★★★★☆

TEKSTI JUHA WAKONEN

Lyhyt miekka



Yksi PlayStation 3:n odotetuimmista vetonauloista on kuvaakin kauniimpi, seikkailua ja toimintaa yhdistelevä *Heavenly Sword*. Pelin hartioille kasatut paineet ovatkin melkoiset, koska laadukkaan pelin lisäksi sen odotetaan kirittävän myös itse konsolin myyntilukuja.

Ensin hyvät uutiset. *Heavenly Sword* on todellakin juuri niin upeaa kuvan ja äänen ilotulitusta kuin sen on lupailtukin olevan. Kun kaiken lisäksi henkilöitä elävöittämään on hankittu **Andy "Klonkku" Serkisin** kaltaisia ammattinäyttelijöitä, voi peliä todellakin mainostaa lähes Hollywoodin tyyliseksi spektaakkeliksi.

Entäs juoni? Valtaa ja maallista mammonaa kärttävä kuningas Bohan havittelee käsiinsä miekkaa, jota legendan mukaan aikoinaan on käyttänyt itse jumala. Kun kunkku kylvää tuhoaan pitkin maata, ihmeasetta suojelevaan klaaniin kuuluvan Nariko-sankarittaren on aika tarttua taivaalliseen miekkaan.

Heavenly Swordissa toimintaa on kolmenlaista. Suurimman osan ajasta pelaaja käyttää vihollisten kurmottamiseen miekalla, mutta tämän lisäksi päästään myös ampumaan varsijousella ja tykeillä sekä testaamaan omaa reaktionopeutta pienissä napinpainallus-minipeleissä.

Hiotusta ulkoasustaan ja sinänsä toimivasta taistelumekaniikastaan huolimatta *Heavenly Sword* ei ole vailla ongelmia. Keskustelua on herättänyt pelin pituus, joka todellakin on melkoisen lyhyt, eikä syitä uudelleenpelaamiseen juuri ole. Lisäksi pelintekijät ovat ilmeisesti yrittäneet venyttää pelin kestoa lisäämällä rivivihollisten määrää.

Heavenly Swordissa on niin paljon hyvää, että se olisi ansainnut lisäaikaa kehitystiimin pöydällä.

PELIPLANEETTA.NET

HEAVENLY SWORD

Kaunis miekkabaletti äimistyttää...

...vain noin kuuden tunnin verran.

16+

PELIKONE: PS3

★★★☆☆

TEKSTI JUHA WAKONEN

Riemastuttavaa hävittäjälentämistä

Warhawk on PlayStation 3:n ensimmäinen vain ja ainoastaan verkkopelaamiseen keskittyvä peli. Siinä soditaan jalkaisin, jeepeillä, panssarivaunuilla sekä ympäri kenttiä sijoitelluilla tykkitorneilla.

Peli ei esittele meille pelaajille varsinaisesti yhtään mitään uutta, vaan siihen on yksinkertaisesti tislattu kolmiulotteisten verkkoräiskintöjen parhaat ominaisuudet. Moniulotteiset pelialueet mahdollistavat vauhdikkaan toiminnan, monenlaiset taktiikat ja tiimipohjaiset vastustajan selätykset. Pelin kontrollit on hiottu viimeisen päälle helposti omaksuttaviksi, ja kerättävät aseet sekä lisukkeet leijuvat kaikki mukavasti erittäin näkyvillä.

Warhawk mahdollistaa maksimissaan 32 pelaajan yhtäaikaisen riehumisen sodan runtelemilla mailla. Varsinaisia – ja kookkaita – pelikenttiä on vain viisi, mutta pelaajien lukumäärän mukaan pelipalvelimen asetuksista voi helposti määritellä, mikä yksittäinen alue tietyltä kentältä on kerrallaan auki. Näin sotatantereen kokoa voi helposti pienentää, jos esimerkiksi haluaa sotia vain parin kolmen ystävänsä kanssa

Peli antaa paljon anteeksi esimerkiksi törmäiltäessä ympäri kallioita, ja monesti äkkikuolema yllättääkin vain vastustajan nopean kukistuksen ansiosta. Lentokoneita on mahdollista ohjata Sixaxis-ohjaimen liikkeentunnistuksen avulla, jolloin ohjainta kallistamalla myös hävittäjä kääntyy. Tämä taas vapauttaa arvokkaat sormet eri aseiden välillä vaihtelemiseen ja usein nopeasti ohitse olevissa ilmataisteluissa reagoimiseen.

Tämä on viimeisen päälle hiottua ajanvietettä ja yksinkertaisen hauskaa pelaamista.

PELIPLANEETTA.NET

WARHAWK

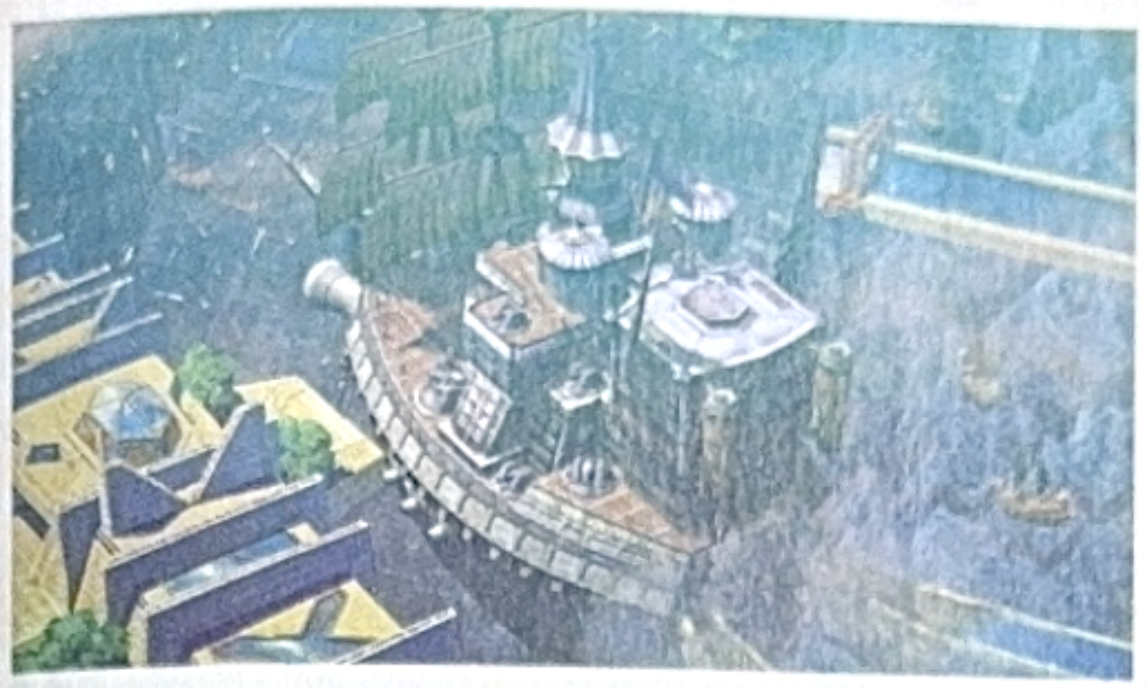
Hävittäjäsota on niin hauskaa...

...että jalkamiehet ja tankit unohtuvat.

16+

PELIKONE: PS3

★★★★☆



TEKSTI TERO LEHTINIEMI

Avaruusrosvojen matkassa

Japanilaisten roolipelien ystävillä on nyt syytä iloita. *Rogue Galaxy* on kevyt ja hieman ennalta arvattava tarina Jaster-nimisestä aavikkoplaneetan asukkaasta, joka pienen ja harmittoman väärinkäsityksen jälkeen päätyy avaruusmerirosvolaivan miehistöön. Hyvillä henkilöhahmoilla ja eri scifi- ja satuteosten kekseliäällä hyödyntämisellä on luotu pirteä ja hyväntuulinen seikkailu, jolla on myös vakavat hetkensä.

Peli kuljettaa Jasterin ystävineen mitä erilaisimpiin paikkoihin ikuisessa yössä kylpevistä kaivosplaneetoista vehreisiin viidakoihin. Planeettojen tutkimista hidastavat lähinnä suhteellisen usein sattuvat satunnaistaistelut, joissa tehokkaat erikoishyökkäykset pyyhkivät onneksi kentän hetkessä tyhjäksi. Myös tasohyppelyä joutuu toisinaan harrastamaan, mutta hyppiminen ei estä etenemistä vaan palkitsee piilotetuilla aarteilla.

Rogue Galaxy on kauttaaltaan laadukas paketti. Kaunis ja värikäs grafiikka loihtii esille niin yksityiskohtaisia ja eläväisiä hahmoja kuin näyttäviä maisemiakin. Ääninäyttely on toteutettu erinomaisesti, eikä japaninkielistä ääniraitaa jää kaipaamaan.

Pelistä ei millään haluaisi sanoa mitään pahaa, vaikka on sillä puutteensa. Osa pelin luolastoista on aavistuksen liian pitkiä ja satunnaistaisteluita on hieman liikaa. Sympaattisten pelihahmojen edesottamuksia yksinkertaisesti seuraa mielellään, vaikka tarina ei yllätäkään.

Pienistä puutteistaan huolimatta *Rogue Galaxy* on ehdottomasti laadukkaimpia tämän vuoden puolella julkaistuja japanilaisia roolipelejä, ja samalla se on todennäköisesti yksi viimeisistä oikeasti hyvistä PS2-roolipeleistä. Tätä ei lajityypin ystävien kannata jättää pelaamatta.

PELIPLANEETTA.NET

ROGUE GALAXY

Avaruusrosvot ovat kiinnostavia...

...vaikka tarina on turhan tuttu.

12+

PELIKONE: PS2

★★★★☆

TEKSTI MIIKA HUTTUNEN

Roolipeliä varman päälle

Japanilaiset konsoliroolipelit ovat suosittuja, mutta länsimaisena pelikoneena Xboxille niitä ei juuri ole julkaistu. *Blue Dragon* on ensimmäinen oikea yritys tuoda tämä lajityyppi myös Microsoftin konsolin omistajille, eikä pelin takana ole suinkaan mikään tuntematon joukko. Mukana on legendaarisen *Final Fantasy* -sarjan tekijöitä, ja hahmosuunnittelusta vastaa *Dragonball*-sarjan isä **Akira Toriyama.** Lopputuloksen pitäisi siis olla silkkaa roolipelinaminamia?

Valitettavasti *Blue Dragonin* tekijät ovat pelanneet vähän liiankin varman päälle: pelityypin perinteitä ei liiemmin rikota tai uudisteta. Päähenkilöt ovat kovin persoonattomia eikä tarinakaan heti vie mukanaan – alku on hidas ja tylsä. Kun maailma vähitellen aukeaa, muuttuu pelikin mielekkäämmäksi.

Pelin mielenkiintoisin anti on hahmonkehitys, joka tapahtuu tällä kertaa päähenkilöiden maagisten varjojen avulla. Eri muotoja ottavat varjot voivat oppia monia eri ammatteja ja pelaaja voi vaihdella niitä mielensä mukaan. Varjojen oppimia taitoja voi myös yhdistellä pelihahmoilla. Näin hahmoista saa muokattua sellaisia kuin haluaa.

Audiovisuaalisesti peli on myös laatutyötä. Toriyaman persoonallinen tyyli antaa pelille omanlaisensa leiman ja se toimii etenkin pelin veikeässä hahmosuunnittelussa. Kolmelle pelilevylle ahdettu yli 50-tuntinen seikkailu sisältää myös paljon välianimaatioita. Musiikki on juuri sopivan eeppistä ja sankarillista.

Blue Dragon on laadukas, mutta hieman mielikuvituksettomasti suunniteltu konsoliroolipeli. Jos lajityyppi ei ennestään ole erityisen tuttu ja animehenkinen ulkoasu viehättää, pelin parissa viihtyy takuulla.

PELIPLANEETTA.NET

BLUE DRAGON

Laadukasta konsoliroolipeliä...

...mutta vähän liian tylsää.

12+

PELIKONE: Xbox 360

★★★☆☆

TEKSTI MIIKA HUTTUNEN

Kasari ei rokkaa

Miami Vice, takatukka, toimintaelokuvat, *MacGyver*, mikroaaltouunit, *Paluu tulevaisuuteen*, *ET*, puolentoista litran kokispullot ja *Pac-Man*. Kasariaikoina nuoruuttaan eläneet muistelevat vuosikymmentä sekä kauhulla että kaipuulla, mutta nuoremman pelaajasukupolven kosketus 80-lukuun tapahtuu lähinnä musiikin kautta. Kasari oli tukkahevin kulta-aikaa, ja nyt muovikitaraa pääsee rämpyttämään 80-luvun tyyliin.

Guitar Hero on nerokas peli-idea, johon ei tunnu kyllästyvän sitten millään. *Rocks the 80s* maistuu kuitenkin ikävästi lisälevylle, jollainen se kyllä onkin. Sitä myydään ilman kitaraohjainta, mutta se maksaa silti lähes uuden pelin verran. Täysi hinta 30 uudesta kappaleesta ja 80-lukuisesta pintasilauksesta on suolainen kovimmillekin kitarasankareille.

Biisivalinnat ovat todella omituisia, minkä lisäksi niiden sovitus peliin tuntuu laiskalta työltä. Oingo Boingon *Only a Lad*? Missä ovat kaikki kuuluisat biisit ja bändit?! *Guitar Hero III:n* kappalelistaa katsomalla näyttääkin, että kovimmat kasarihitit on säästetty siihen. Esimerkiksi Judas Priestin *Electric Eyen* ja Scorpionsin *No One Like Youn* aikana alkaa toivoa, että näiltä bändeiltä olisi otettu mukaan rokkaavammat biisit.

Kyse ei ole pelkästään musiikkimausta, sillä *Guitar Hero* on kuitenkin peli. Kappaleiden sovituksen on toimittava niin, että pelaaja tuntee "soittamisellaan" olevan joku yhteys kappaleen sävelmään. *Rocks the 80s:ssä* näin ei aina ole. Onneksi sentään Dion *Holy Diver*, Policen *Synchronicity II* ja Anthraxin *Caught in a Mosh* ovat kaikki kelpo kamaa.

Kunpa tämä paketti olisi vain ollut pari kymppiä halvempi.

PELIPLANEETTA.NET

GUITAR HERO ROCKS THE 80S

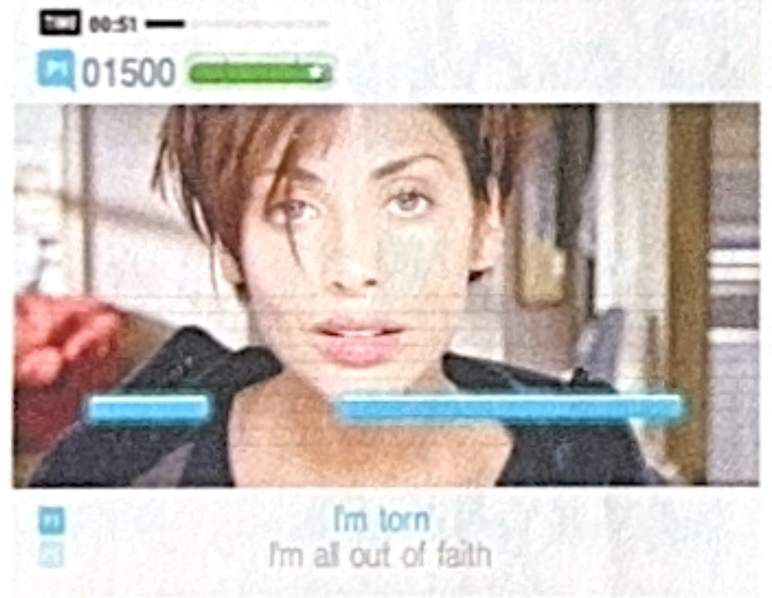
Kasari on taas muodissa...

...valitettavasti.

12+ @*!

PELIKONE: PS2

★★☆☆☆



TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN

Ysäri laulattaa

Siinä missä *Guitar Hero* kompuroi 80-luvulla, pelikaraoke suorastaan kukoistaa sitä seuraavalla vuosikymmenellä tuoreimmassa *SingStarissa*. *SingStar Pop Hitsiä* seuraa *SingStar 90s*, joka todistaa, että ysäri oli aika hyvää aikaa musiikillisesti.

Pelikaava ei ole kehittynyt mitenkään, mikä ei liene enää yllätys *SingStar*-lisälevyjen loputonta sarjaa seuraaville. Niinpä tämäkin teksti on käytännössä enemmän levy- kuin peliarvostelu.

Kappalevalinnan osalta *SingStar 90s* onkin vallan onnistunut. Vaikka mukana on lähinnä nostalgian ja huumorin takia mukana olevia lauluja, kuten Aquan *Barbie Girl* -rallatus ja **Sir Mix-A-Lotin** *Baby Got Back* -hassuttelu, karaoken laulaminen on tällä kertaa *SingStarien* keskitasoa hauskempaa.

Levylle on nimittäin valittu 90-luvun tyypillistä radiomusiikkia kattavasti edustava valikoima, joka tuo samalla mieleen sen ajan, kun MTV:llä näytettiin vielä pääasiassa musiikkia eikä tosi-tv:tä. Crash Test Dummiesin *Mmm Mmm Mmm Mmm*, **Natalie Imbruglian** *Torn*, Spin Doctorsin *Two Princes*, Savage Gardenin *I Want You* ja Cranberriesin *Zombie* toimivat mainiosti tuttujen musiikkivideoidensa ja helposti hyräiltävien melodioidensa takia.

Kun mukana on saatu vielä The Curen, Radioheadin ja **Nick Caven** kaltaisia "pop-uskottavia" artisteja, ei 90-luvun musiikkia kannata siis lainkaan häpeillä. Hyvin aikakauttaan edustava *SingStar 90s* pyöriikin sarjan kärkituntumassa alkuperäispelin ja suomenkielisiä biisejä sisältäneen *Legendat*-lisärin kanssa. Kunpa tännekin olisi vain saatu 90-luvun suomirokkia.

SINGSTAR 90S

MC Hammer: Can't Touch This

New Kids on the Block: Step by Step

7+ @*!

PELIKONE: PS2

★★★☆☆

TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN

Tosi raskasta fantasiaa

Viime vuoden suuri hitti konsoleilla ja tietokoneilla oli *Oblivion*-roolipeli. Se tarjosi pelaajalleen ison ja todellisen näköisen fantasiamaailman, jossa pelkkä ympäriinsä matkustaminen riitti viihdyttämään. Puolalainen *Two Worlds* yrittää samaa, mutta karhea peli tekee kaiken hieman raskaammin.

Pelaaja on *Two Worldsissa* palkkasoturi, jonka voi opettaa soturiksi, jousiampujaksi tai taikuriksi. Oikeaa polkua etenemiseen ei ole, ja pelaajaa rohkaistaan tutkimaan ja kokeilemaan.

Pelintekijät ovat selvästi ottaneet *Two Worldsin* vakavasti. Peli tuo monesti mieleen enemmän historiadokumenttien ankean keskiajan kuin pelien satumaailmat. Puuhaa tarjoavat yhtä hyvin kauppiaat, kaivosmiehet kuin noidanetsijätkin.

Taistelu on tietenkin suuressa osassa, ja tappelu onnistuu jopa hevosen selästä. Moni pelaaja menettää kuitenkin varmasti hermonsa *Two Worldsin* kanssa, sillä peli on tältä osin turhankin karhea. Vihaisia olioita väijyy joka puolella, ja peli alkaa helposti tuntua siltä, että pelaaja onkin Avaran luonnon "pahimmat petoeläimet" -dokumentissa. On vaikeaa olla sankari, kun vihainen sikakin pelottaa.

Kiinnostuneiden kannattaa huomata, että peli on suoraan paketista asennettuna teknisesti täysi susi. Netistä täytyykin imuroida valtava päivitystiedosto, joka mahtuu hädin tuskin kahdelle cd-levylle. Xbox-pelaajilla sama päivitys on jo valmiiksi levyllä, mutta turhan kunnianhimoinen peli ei ole senkään kanssa täydellinen.

TWO WORLDS

Realismi on hienoa fantasiapelissä...

...mutta rajansa kaikella.

16+

PELIKONEET: PC, Xbox 360

★★★☆☆

TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN

Riiviöiden kuninkaana

Pahuus kiehtoo: *Tähtien sodassakin* Darth Vader on monelle se kiinnostavin hahmo. *Overlordissa* pelaaja asettuu rooliin, joka on yleensä varattu videopelien loppuvihollisille. Ohjauksessa on **Tolkienin** sormustarun Sauronia erehdyttävästi muistuttava rautahaarniskoitu pahis, joka herää pitkien nokosten jälkeen ja haluaa saada koko satumaailman saappaansa alle.

Tässä tarinassa pääosassa ei ole kuitenkaan johtaja vaan hänen työläisensä. Pelaaja komentaa pahuuden lordin perässä juoksevaa pikkuisten örkkien laumaa, joka tekee kaiken likaisen työn. Vanhan *Riiviöt*-leffan otuksia muistuttavat pikkupeikot syöksyvät päättömästi toimintaan pelaajan oikkujen mukaan. Hellyttävän innokkaat hirviöt nuijivat vastaantulijat ja raahaavat saalinsa pelihahmolle.

Overlordin pahuus on kuitenkin loppujen lopuksi melko lievää, ja hyvä niin. Vastaan tulevat haltiat, kääpiöt ja muut perinteiset hyvikset on kuvattu fantasiakliseiden pilaversioina, jotka eivät ole juuri mukavampia kuin komennettavat örkit. Pelin kuiva brittihuumori varmistaa, että pahuuksien teko ei tunnu liian ikävältä.

Lupaavista lähtökohdista ponnistava peli jää kuitenkin liian kevyeksi. Toimintaa, pikkupulmia ja örkkien strategista komentamista yhdistävä pelikaava ei juuri haasta pelaajan taitoja, eikä peli innosta aivan loppuunsa asti. Silti on myönnettävä, että hobittilan ryöstäminen on mukavaa vaihtelua itsensä turhan vakavasti ottavien fantasiapelien rinnalla.

OVERLORD

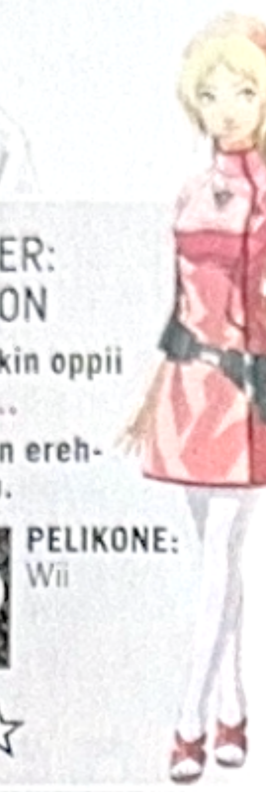
Örkkien riehunta innostaa...

...mutta muutakin kaivataan.

16+

PELIKONEET: PC, Xbox 360

★★★☆☆



TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

Rähmäkäpäläkin oppii leikkaamaan...

...mutta monen erehdyksen kautta.

12+ @*!

PELIKONE: Wii

★★★★☆

TEKSTI TERO LEHTINIEMI

Hiki pintaan animesairaalassa

Nintendo DS:lle viime vuonna 2006 ilmestynyt lääkäripeli *Trauma Center* onnistui tekemään hupia ihmishenkien pelastamisesta niiden riistämisen sijasta. Nyt Wiille julkaistu *Trauma Center: Second Opinion* ei ole uusi peli eikä jatko-osa, vaan sama vanha peli, jota on laajennettu ja kehitetty eri tavoin.

Tarina on edelleen sama: pelaaja on nuori, harjoittelunsa päättänyt kirurgi. Tavanomaisena lääkärimeininkinä alkava tarina vaihtaa japanilaiseen animetyyliin pian yliluonnollisia elementtejä viljelevälle vaihteelle, joten ihan puhdasta lääkäripelikokemusta kaivanneet joutuvat pettymään. Siitä huolimatta *Trauma Center* on laadukasta, omaperäistä ja haastavaa hupia.

Vaikka tarina onkin tärkeässä osassa, varsinainen toiminta tapahtuu leikkaussalin puolella. Lyhyen opetteluvaiheen jälkeen pelaajan oletetaan muistavan monimutkaistenkin toimenpiteiden oikea suoritusjärjestys. Virheistä ja viivyttelystä sakotetaan potilaan heikentyvällä kunnolla, ja kello tikittää jatkuvasti taustalla.

Kaikeksi onneksi potilaiden henki ei ole kiinni ainakaan huonoista kontrolleista. Leikkausvälineen valinta ja itse toimenpiteet hoidetaan sujuvasti liikkeentunnistinohjaimen ja Nunchukan yhteistyöllä. Vanhojen skalpellien ja ruiskujen lisäksi mukana on täysin uusiakin leluja, kuten sydämen uudelleen käynnistävä defibrillaattori.

Ei-niin-kovin todenmukaisesta lääkärityöskentelystä huolimatta leikkaussalin hektisyys kriittisen operaation aikana välittyy hyvin myös tv-ruudun edessä hikisenä ohjaintaan heiluttelevalle pelaajalle. *Trauma Center* on ehdottoman suositeltava lisä pelihyllyyn, jos idea vähänkin kiinnostaa.

PELIPLANEETTA.NET

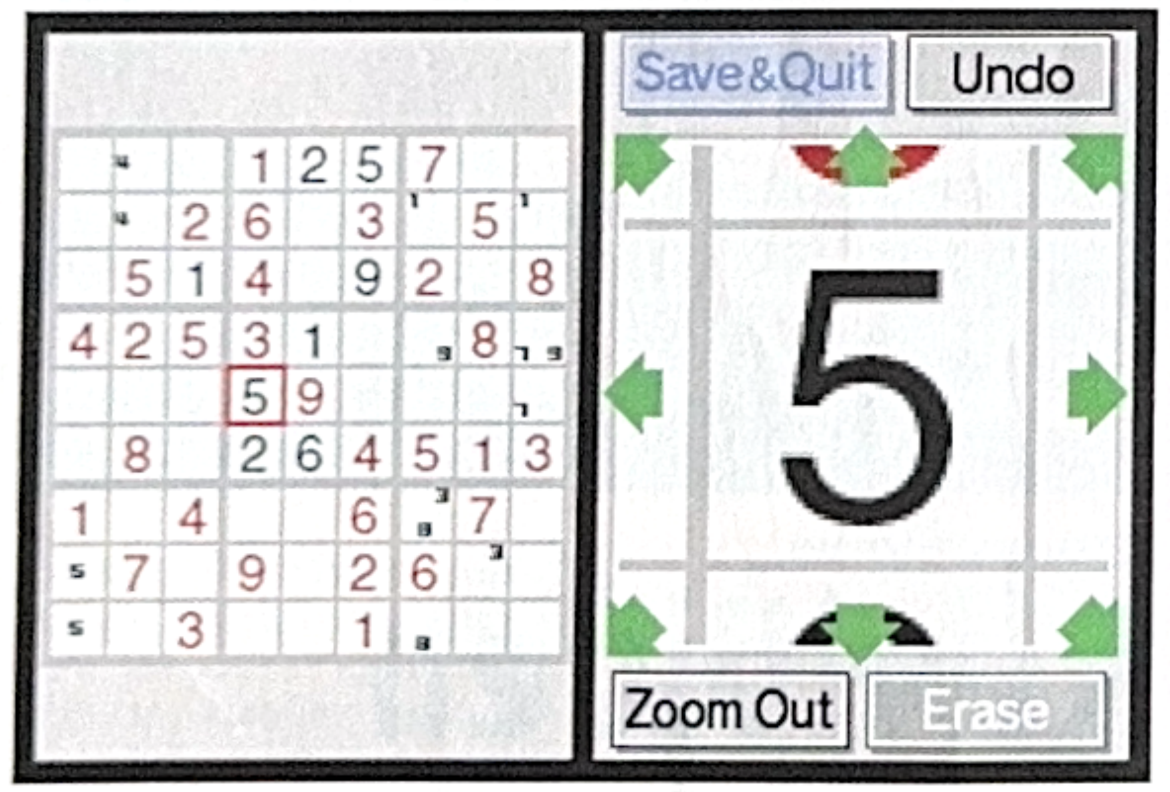
TEKSTI JANNE PYYKKÖNEN

Mukavaa aivojumppaa

Yksi Nintendon DS-käsikonsolin suurista hiteistä on aivotohtori **Ryuta Kawashiman** oppeihin perustuva *Brain Training*. Sitä ei voi oikeastaan kutsua peliksi, sillä kyseessä on kokoelma hoksottimia vaativia tehtäviä ja sudoku-ristikoita. Kawashiman mukaan niiden ratkominen pitää ikääntyneetkin aivot vetreänä.

Nyt DS:lle saatiin *More Brain Training*, joka tarjoaa nimensä mukaisesti lisää aivovoimistelua. Siinä tehdään laskutehtäviä, pelataan kivi–paperi–sakset-peliä puhumalla konsolin mikrofoniin ja soitetaan pianoa painelemalla virtuaalikoskettimia kosketuskynällä. Ja tämä kaikki on oikeastaan aika hauskaa puuhaa.

More Brain Trainingin viehätys perustuu siihen, että peli rohkaisee päivittäiseen harjoitteluun. Jo yhden pulmasarjan ratkomisesta saa kalenterileiman, joita keräämällä aukeaa lisätehtäviä. Samalla kannattaa tehdä aivojen "ikää" mittaava testi. Se näyttää, onko pähkäilyvauhdissa tapahtunut kehitystä. Hyvän aivoiän saavuttaminen on tässä jatko-osassa aiempaa vaikeampaa, joten paraneva fiksuuskäyrä tuntuu oikealta voitolta. Testin ja pulmasarjan ratkominen vie vartin päivästä, ja esimerkiksi bussimatka töihin muuttuu aivovoimistelun ansiosta unettavasta virkistäväksi.



Harmi vain, että *More Brain Trainingia* ei ole lokalisoitu suomeksi. Osa pelin tehtävistä vaatii kohtuuttoman paljon englannin kielen taitoa, mikä taas vääristää tuloksia. Toisaalta *More Brain Training* tarjoaa hyvän tekosyyn kielitaitojen harjoitteluun, mutta kyllä tämä tuote olisi ansainnut kunnon käännöksen.

MORE BRAIN TRAINING FROM DR. KAWASHIMA: HOW OLD IS YOUR BRAIN?

Aivojumppa piristää...

...ja kielivaatimus rasittaa.

3+

PELIKONE: DS

★★★★☆

PELAA! -LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUH: 09-436 93757
FAX: 09-436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
AVUSTAJAT: Mika Huttunen, Tero Lehtiniemi, Thomas Puha, Juha Wakonen

ULKOASU
Petri Räsänen

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUH: 050-313 7696
EMAIL: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
asiakaspalvelu@pelaa.info
PUH: 09-436 93757
10.00-14.00

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Painettu Suomessa, UPC-Vaasa
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
CARROLS: Iso Omena, Aleksanterinkatu, Itäkeskus, Stockmann
HESBURGER: Espoonlahti, Espoontori, Forum, Itäkeskus, Pasila, Kauppakeskus Linna, Jyväskylä Forum, Järvenpää, Kauniainen, Kerava, Kivikukkaro, Kouvola, Lahti, Loimaa, Oulu Citytalo, Pori Tiilimäki, Rovaniemi Sampokeskus, Plaza, Hämeenkivi, Tammela, Pispala, Antintalo, Turku Linja-autoasema, Vaasa, Myyrmanni
TILT PELAAJAN PELIKAUPPA: Hansakortteli Turku, CM Länsikeskus Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Keskusta, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo, Ideapark Lempäälä
PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Rauma, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Zeppelin

KOLUMNI

PALVELKAA MEITÄ PELAAJIA!

PARHAAT PELIMUISTONI ovat nettipeleistä. Olen taistellut rinta rinnan ystävien kanssa ties mitä vihollisia vastaan, johdattanut Suomen suuriin turnausvoittoihin ja tehnyt viime hetken ohituksia Monzan Parabolica-mutkassa.

Mutta mitä vanhemmaksi tulee, sitä hankalampi on saada samaa porukkaa yhtä aikaa pelikoneidensa äärelle ja nettiin. Toisilla on työkiireitä ja toiset hoitavat lapsia. Vaikka virtuaalimaailma olisi hyvä paikka koota ympäri Suomea ja maailmaa hajaantuneet kaverukset kuulumisia vaihtamaan, viittaavat tilastotkin siihen, että iän myötä joudutaan pelaamaan entistä enemmän yksin.

> ”Mitä vanhemmaksi tulee, sitä hankalampi on saada samaa porukkaa yhtä aikaa pelikoneidensa äärelle ja nettiin.”

Pelikoneiden valmistajilla olisikin nyt paljon opittavaa nettimaailmasta ja sen sosiaalisista palveluista. Otetaan esimerkiksi suomalainen harrastelupohjalta syntynyt Sumpli.com-sivusto. Palvelu hoitaa yhden asian erinomaisesti: sen avulla voi yrittää löytää isommalle porukalle aukkoa kalentereista ravintolailtaa tai vaikkapa niitä nettipelejä varten.

Toimintaperiaate on helppo. Palveluun listataan nippu vapaita aikoja, minkä jälkeen kutsutut klikkailevat sopii- tai ei sovi -nappeja – näin on lopulta sumplittu päivä, joka sopii ainakin useimmille. Tällainen ominaisuus Xbox 360:n Liveen tai PlayStation 3:n Homeen, kiitos.

Kansainvälinen pöhinä netissä keskittyy puolestaan Facebook.com-verkostoon. Ensi näkemältä se vaikuttaa aikuisten IRC-Gallerialta, mutta pian alkaa ymmärtää, miksi sitä pidetään yhtä isona vallankumouksena kuin Netscapea, Yahoota ja Googlea aikoinaan.

Facebook kerää käyttäjän omalle etusivulle läpileikkauksen siitä, mitä palvelua käyttävä ystäväpiiri on viime aikoina puuhannut. Lisätyt valokuvat, tiedonmurut ja kommentit esittelevät tuttavien kuulumiset yllättävän kattavasti.

Entä jos Xbox Liveen kirjautuessa palvelu näyttäisi, mitä pelejä kaverini ovat viimeksi pelanneet ja millaisia saavutuksia he ovat keränneet? Jos kaverit voisivat jättää muiden nähtäville kommentteja tunnelmistaan pelien parissa ja napata tuoreimmasta taistelusta ihailtavaksi pari ruutukuvaa?

Uskonkin, että sosiaalisuus on seuraava iso juttu nettipelaamisessa, mutta ei pelkkien yksinkertaisten ystävälistojen tai PlayStation Homen chattihuoneiden muodossa, joissa pelaajan on oltava aktiivisesti läsnä verkossa. Kun pelaajat aikuistuvat ja arki haastaa omistautumisen virtuaaliselle, palveluihin on saatava Sumplin ja Facebookin kaltaista välillistä sosiaalisuutta. Se toimii, vaikkei ehtisi olla verkossa läsnä kellon ympäri.

Silloin side pelimaailmoihin säilyy, ja parhaassa tapauksessa uusien työkalujen ansiosta porukka saadaan vielä kerran kutsuttua samalle taistelutantereelle tai kilparadalle.

LASSI KURKIJÄRVI

Kirjoittaja on entinen pelitoimittaja, joka nykyisin kehittää HS.fi-palvelua päivisin ja harrastaa pelaamista iltaisin.

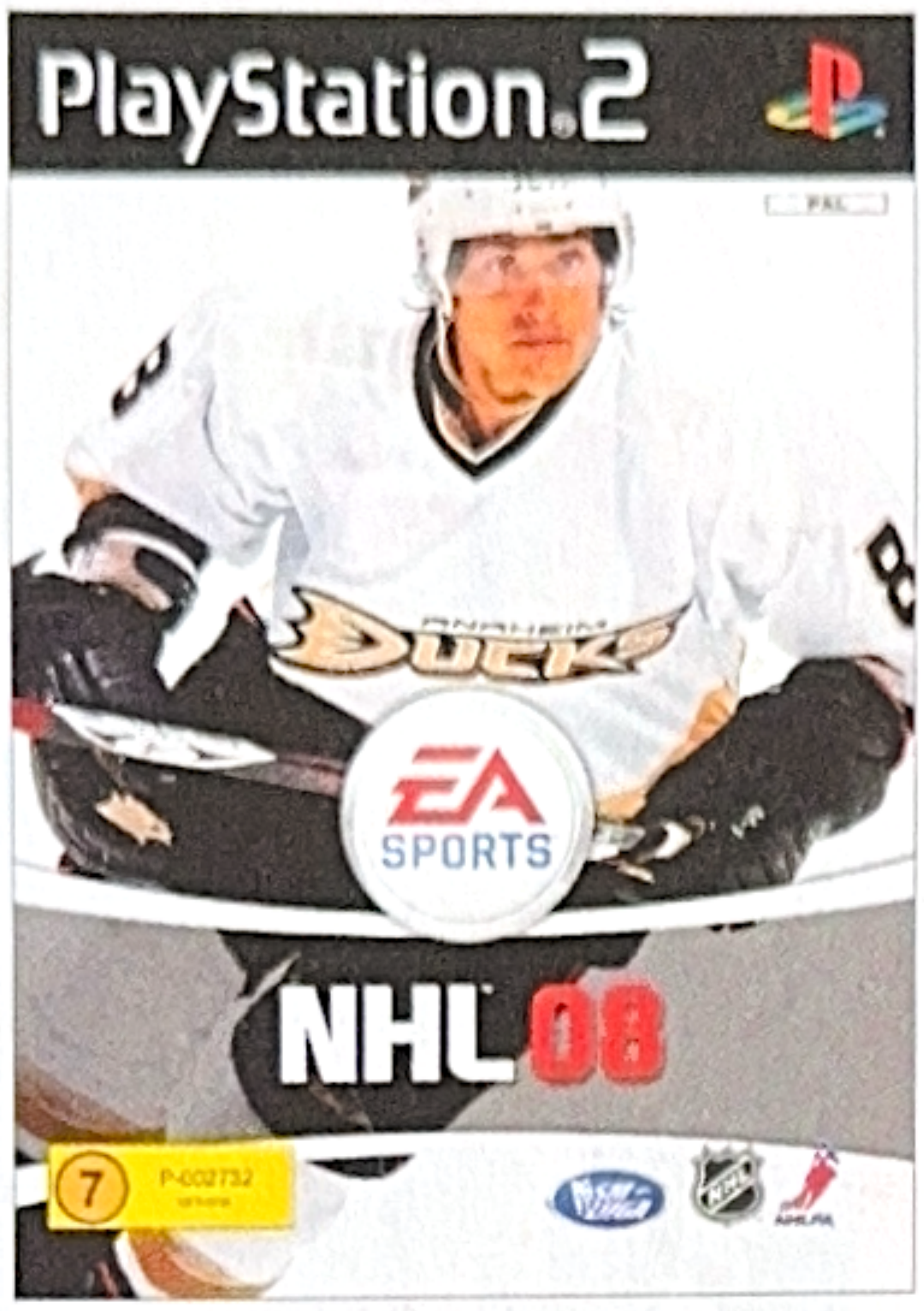
SEURAAVA LEHTI ILMESTYY 19.10.2007

Pelaajan Pelikauppa
TILT
www.tilt.fi

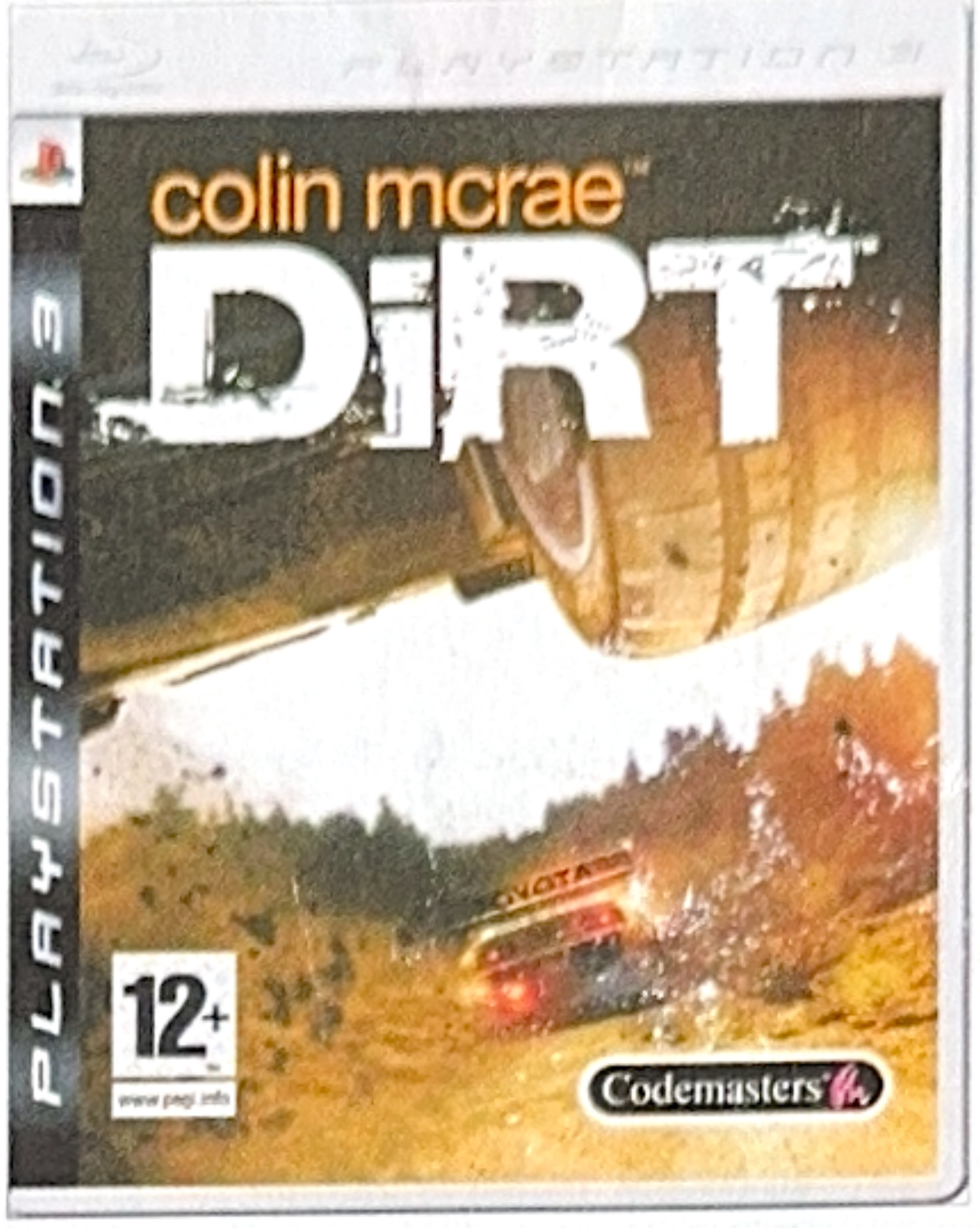
SUOMEN SUURIN TARJOAA

LIIKKEEMME LÖYDÄT:

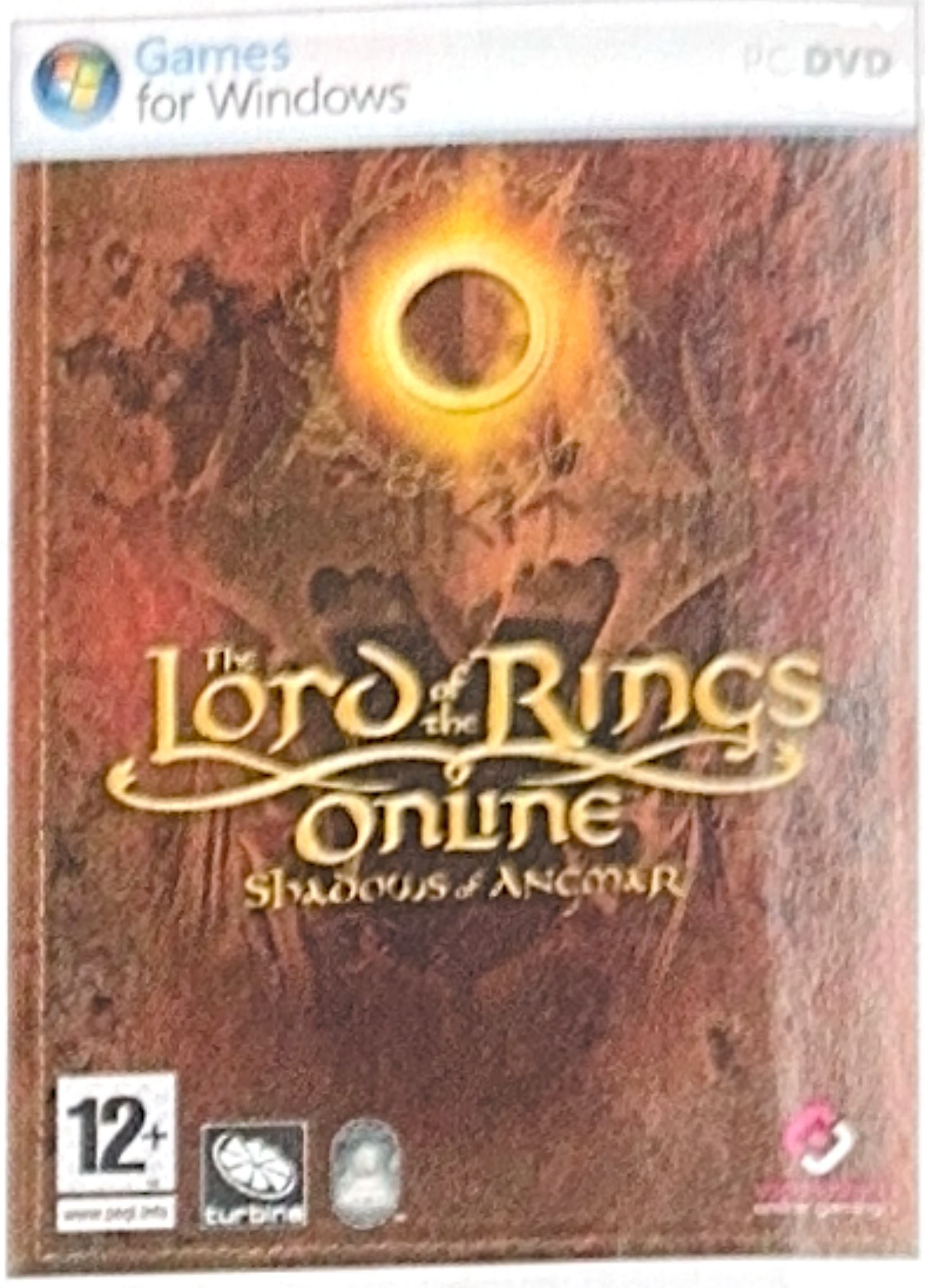
TILT HANSA, KAUPPAKESKUS HANSA, TURKU	010-34 666 20	TILT KESKUSTA, CITY-KÄYTÄVÄ 1 KRS, HELSINKI	010-34 666 28
TILT MYLLY, KAUPPAKESKUS MYLLY, RAISIO	010-34 666 21	TILT ITÄKESKUS, KAUPPAKESKUS ITÄKESKUS, HELSINKI	010-34 666 25
TILT TAMPERE, TUOMIOKIRKONKATU 32, TAMPERE	010-34 666 23	TILT SELLO, KAUPPAKESKUS SELLO, ESPOO	010-34 666 26
TILT KOSKIKESKUS, KAUPPAK. KOSKIKESKUS, TAMPERE	010-34 666 24	TILT JUMBO, KAUPPAKESKUS JUMBO, VANTAA	010-34 666 27
TILT IDEAPARK, KAUPPAK. IDEAPARK, LEMPÄÄLÄ	010-34 666 29	TILT NETTIKAUPPA, WWW.TILT.FI	010-75 97200



PS2
NHL 08
56,90
PS3/Xbox 360/PC
59,90/59,90/44,90



PS3
Colin McRae DIRT
64,90
Xbox 360
59,90



PC
LOTR Online:
Shadows of Angmar
47,90

PS3/Xbox 360
FIFA 08
66,90

PS2/PSP/PC/Wii/DS
59,90/54,90/46,90/62,90/48,90

PRISMASSA ET MAKSA LIIKAA JA BONUKSET PÄÄLLE!

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA